

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOLA (MONOPOLI BERJENDELA)
AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI
JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA**

Eko Dwi Prasetyo

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, e-mail: ekodwip12@gmail.com

Agung Listiadi

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, e-mail: agung_296@yahoo.com

Abstrak

Media pembelajaran yaitu suatu alat bantu yang bisa digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media inovatif yang dapat dikembangkan berupa media permainan. Permainan akan menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menarik, menyenangkan, dan kompetitif. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan permainan monola (monopoli berjendela) akuntansi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa kelas X di SMK Negeri 4 Surabaya yang teruji layak digunakan dalam kegiatan pengayaan dan mendapatkan respon positif dari siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Uji coba dilakukan pada 20 siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar telaah dan lembar validasi dari para ahli serta angket respon siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 88,57% dengan kriteria sangat layak dan validasi dari ahli media memperoleh skor 77,14% dengan kriteria layak. Rata-rata persentase seluruh validasi para ahli sebesar 84,76% dengan kriteria sangat layak. Rata-rata persentase dari respon siswa sebesar 91,67% dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pengayaan, Monopoli, ADDIE, Jurnal Penyesuaian

Abstract

Learning media is a tool that can be used by teachers in the learning activity. One of the innovative media that can be developed is a game media. The game will create a learning environment that is active, attractive, fun, and competitive. This research aims to develop accounting monola game (flap monopoly) for enrichment media that is appropriate to be used on adjusting entries service company learning materials and also gets positive responses from students of class X in SMK Negeri 4 Surabaya. The type of this research is Research and Development with ADDIE development which consist of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The experiment was done to the 20 students from the X accounting grade at SMK Negeri 4 Surabaya. Instruments used in this research were study sheets and validation sheet from the experts and the response questionnaire for students. Then the result data was analysed descriptively by using percentage technique. The results of the validation of material experts obtained a score of 88.57% with a very worthy criterion and validation of media expert obtained a score of 77.14% with a worthy criterion. The average percentage of the entire validation experts was 84.76% with a very worthy criterion. The average percentage from the students' responses was 91.67% with very well criterion.

Keywords: Development, Media Enrichment, Monopoly, ADDIE, Adjusting Entries.

PENDAHULUAN

Pendidikan berlangsung dalam bentuk kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya mengaitkan antara siswa dan guru dengan tujuan yang sama dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa melalui proses pembelajaran yang tepat. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki tugas dan peranan yang penting. Hal tersebut sesuai dengan UU tentang Guru dan Dosen No. 14 Tahun 2005 yaitu guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama adalah mendidik,

mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Guru sebagai fasilitator dan motivator yang akan mengarahkan dan membimbing siswa untuk melakukan proses belajar sedangkan siswa bertindak sebagai *input* dan *output*, di mana siswa sebagai penerima informasi yang diharapkan dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus dapat menumbuhkan kreativitasnya dalam menentukan serta menggunakan model pembelajaran dan media

pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa sesuai dengan kurikulum sekarang ini, yaitu Kurikulum 2013 (K-13).

Informasi yang diperoleh dari hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 4 Surabaya yaitu siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi jurnal penyesuaian serta media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran di kelas masih kurang variatif terutama pada saat kegiatan pengayaan. Peserta didik yang telah melampaui ketuntasan belajar dengan memerlukan waktu lebih sedikit daripada teman-teman yang lainnya dapat memanfaatkan waktu yang masih tersedia untuk memperluas dan memperdalam atau mengembangkan materi pembelajaran. Berbagai sumber belajar atau media pembelajaran dapat diberikan oleh guru pada saat kegiatan pengayaan kepada siswa yang telah melampaui ketuntasan belajar tersebut. Namun penggunaan media masih terbatas pada penggunaan papan tulis, LCD-power point, buku paket, maupun latihan soal yang diberikan oleh guru sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang rendah.

Sudjana dan Rivai (2009) menyatakan bahwa hasil belajar cenderung akan mendapatkan hasil yang baik apabila dalam proses pembelajaran dibantu dengan suatu media. Minat, motivasi, pemahaman siswa, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi pada materi penyesuaian ini dapat meningkat dengan digunakannya media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Selain itu, media digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, dkk, 2011).

Dalam suatu kegiatan pembelajaran banyak media yang dapat digunakan. Media permainan merupakan salah satu media yang bisa digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Suatu proses pembelajaran di dalam kelas akan lebih menyenangkan, hidup, tidak membosankan serta siswa menjadi lebih aktif dengan digunakannya media permainan dalam pembelajaran akuntansi. Menurut Smaldino (2014) permainan akan menghasilkan lingkungan belajar yang hidup, menyenangkan, menarik, serta kompetitif, di dalamnya para siswa mengikuti aturan yang telah ditetapkan pada saat mereka berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang menantang. Suatu permainan bisa menantang dan menyenangkan untuk dimainkan. Permainan juga bisa memberikan pengalaman belajar yang beraneka ragam.

Berdasarkan hal tersebut, maka dipilihlah media permainan monopoli sebagai salah satu media pengayaan. Permainan monopoli merupakan suatu permainan yang relatif digemari dan mudah dalam memainkannya. Suwanda (dalam Wulandari dan Sukirno, 2012) menyatakan bahwa monopoli merupakan suatu permainan

papan, di mana para pemain berkompetisi untuk mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan dengan mengikuti bilangan yang diperoleh dari lemparan dadu tadi beserta menjawab pertanyaan yang tersedia pada petak. Media permainan monopoli ini akan menampilkan latihan soal pengayaan dan materi yang juga disertai dengan gambar pendukung yang berkaitan dengan akuntansi sehingga pesan atau manfaat dari materi pelajaran tersebut dapat tersampaikan kepada siswa. Permainan monopoli sebagai media pengayaan ini nantinya diharapkan dapat menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang mandiri, aktif, menyenangkan, menarik, dan rileks tetapi tetap memberikan hasil yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pengayaan berupa permainan ini juga dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam kegiatan pengayaan.

Pada penelitian ini, permainan monopoli dikembangkan menjadi sedikit berbeda, namun secara garis besar hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya. Pada petak permainan monopoli ini dibuat berjendela yang dapat dibuka seperti jendela. Di dalamnya berisi pengetahuan atau informasi tambahan tentang materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Kemudian para pemain monopoli harus melakukan transaksi dan menjawab pertanyaan yang tersedia pada petak-petak yang dilewati. Keberadaan jendela pada media ini dapat membantu siswa untuk menunjukkan poin-poin penting, sehingga materi yang disajikan menjadi lebih fokus dan dapat meningkatkan pemahaman siswa (Ainurohmah, 2012). Dengan demikian, permainan monopoli berjendela (monola) ini akan menggabungkan antara materi pembelajaran, dengan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa disertai dengan gambar-gambar yang mendukung. Menurut Asyhar (2012), penggunaan tampilan gambar atau grafis pada media pembelajaran dapat menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan fakta atau informasi yang mudah terlupakan apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal.

Beberapa penelitian pengembangan permainan monopoli yang digunakan sebagai media pembelajaran menyatakan bahwa penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran tersebut layak digunakan dan memperoleh respon yang baik dari siswa. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Lia Sandra (2014) terkait pengembangan media permainan monopoli dinyatakan layak digunakan dengan hasil presentase dari validasi guru dan angket respon siswa yaitu 88,3% dan 86,6%. Berdasarkan penelitian tersebut, kesimpulan yang

dapat diperoleh adalah permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran dan memperoleh respon bagus dari siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mencoba untuk mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran akuntansi dengan judul “Pengembangan Permainan Monola (Monopoli Berjendela) Akuntansi sebagai Media Pengayaan pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas X di SMK Negeri 4 Surabaya”.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model penelitian pengembangan ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda yaitu model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE meliputi lima tahap (Pribadi, 2011), yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap implementasi (*Implementation*), serta tahap evaluasi (*Evaluation*).

Subjek uji coba dari penelitian ini terdiri dari ahli materi yang merupakan pendidik yang berkompoten di bidang akuntansi meliputi satu orang guru mata pelajaran akuntansi dan satu orang dosen pendidikan akuntansi, ahli media selaku orang yang berkompoten serta menguasai atau berpengalaman dalam menyusun media pembelajaran yaitu satu orang dosen pendidikan ahli media pembelajaran, siswa kelas X SMK Negeri 4 Surabaya sebanyak 20 siswa untuk ujicoba terbatas. Pengembangan ini memperoleh dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah ahli materi dan ahli media, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, dan angket pendapat siswa yang kemudian dianalisis dengan teknik persentase.

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar angket yang meliputi angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka merupakan angket yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Angket terbuka terdiri dari angket telaah ahli materi dan ahli media yang dianalisis secara kualitatif untuk memberikan gambaran dan saran yang telah diberikan sehingga kekurangan produk terkait dengan kualitas media, konsep dan materi yang digunakan dalam permainan monola akuntansi sebagai media pengayaan dapat diperbaiki. Sedangkan angket tertutup merupakan angket yang telah disediakan alternatif jawabannya sehingga responden tinggal memilih. (Riduwan, 2012). Dalam hal ini, lembar validasi ahli materi dan ahli media dan angket respon siswa yang

dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui kelayakan dan pendapat siswa mengenai permainan monola akuntansi sebagai media pengayaan yang dikembangkan termasuk angket tertutup pada penelitian ini.

Dari hasil analisis tersebut akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media serta pendapat siswa dengan menggunakan interpretasi skor menggunakan skala Likert dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan Media dan Pendapat Siswa

Presentase (%)	Kriteria
0 – 20	Sangat Tidak Layak/Baik
21 – 40	Tidak Layak/Baik
41 – 60	Cukup Layak/Baik
61 – 80	Layak/Baik
81 – 100	Sangat Layak/Baik

Sumber: Riduwan (2012)

Berdasarkan kriteria tersebut, permainan monola akuntansi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran apabila mendapatkan persentase kelayakan >61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses pengembangan media permainan monola akuntansi ini mengadaptasi model pengembangan dari Reiser dan Mollenda yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*) yang terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, serta tahap evaluasi. Tahap awal adalah tahap analisis yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi, mendefinisikan masalah, serta membuat rencana lanjutan dalam merancang media permainan monola akuntansi yang akan dikembangkan. Kegiatan dalam tahap ini terdiri dari analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis kinerja dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang diterapkan, penggunaan media pembelajaran, serta kendala yang terjadi pada saat kegiatan pembelajaran. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari tahapan analisis kinerja maka dilakukan analisis kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan. Setelah itu, analisis indikator-indikator pembelajaran pada Kompetensi Dasar (KD) tiga tentang pengetahuan yang harus dicapai siswa dalam materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa menjadi acuan dalam merumuskan tujuan pembelajaran.

Dari hasil kajian pada tahap analisis, maka rancangan permainan monola akuntansi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang dikembangkan akan dibuat pada tahap desain. Pertama, merancang isi (informasi/materi dan soal) yang tepat

sesuai dengan perumusan tujuan pembelajaran untuk kegiatan pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa dan menentukan desain monopoli yang akan dikembangkan. Setelah itu, konsep tersebut disusun dan dimasukkan ke dalam media permainan monola akuntansi. Media ini didesain menggunakan *software* Corel Draw X7 Graphic yang cocok untuk mendesain gambar. Media permainan monola akuntansi didesain dengan perpaduan warna dan gambar yang serasi dan sesuai dengan karakteristik siswa. Satu set media permainan monola akuntansi yang dikembangkan terdiri dari papan permainan, pion atau bidak pemain, dadu, penanda kepemilikan petak berupa gambar bendera dengan warna yang berbeda-beda, bidak rumah-rumahan, kartu soal, kartu ajaib (*Magic Card*) dan petunjuk penggunaan permainan monola akuntansi.

Pada tahap pengembangan seluruh bagian dari media permainan monola akuntansi direalisasikan dan diproduksi terlebih dahulu sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Media yang telah dicetak akan menjadi suatu produk awal yang disebut dengan *prototipe* awal yang selanjutnya perlu ditelaah dan diuji validitasnya oleh ahli materi dan ahli media. Saran dan masukan mengenai media akan diberikan oleh para ahli yang selanjutnya akan dilakukan revisi dengan berpedoman pada saran dan masukan dari para ahli tersebut. Kemudian para ahli melakukan validasi terhadap media yang sudah diperbaiki.

Dari saran dan masukan dari ahli materi dilakukan beberapa perbaikan, yaitu: (1) Istilah akuntansi disesuaikan dengan standar akuntansi yang baru (2) Menambahkan kompetensi dasar, indikator-indikator, dan tujuan pembelajaran pada petunjuk penggunaan (3) Pertanyaan dalam kartu soal yang disajikan pada petak tidak sama dengan informasi yang disajikan dalam jendela.

Perbaikan selanjutnya berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi media, yaitu: (1) Tata letak informasi materi pada petak berjendela dan kartu soal yang disediakan pada petak lebih disesuaikan dan diatur lagi (2) Menyempurnakan atau menyesuaikan gambar pada papan permainan (3) Papan permainan dan kartu soal dibuat dari bahan yang lebih tebal dan tahan lama (4) Petunjuk penggunaan menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami oleh siswa dan dilengkapi dengan RPP atau harus memuat kompetensi dasar, indikator-indikator, dan tujuan pembelajaran sehingga siswa dapat langsung memahami media permainan monola akuntansi dengan jelas.

Media yang telah direvisi dan diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli menghasilkan *prototipe* final yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media. Hasil dari validasi ahli materi diperoleh skor rata-

rata pada komponen kelayakan isi sebesar 88,57% dengan rincian kelayakan pada aspek ketepatan sebesar 86,67%, aspek kepentingan sebesar 90%, aspek kelengkapan sebesar 90%, aspek minat/perhatian sebesar 100%, dan aspek kesesuaian sebesar 80%. Untuk rata-rata pada komponen kualitas instruksional sebesar 88,57% dengan rincian kelayakan pada aspek memberikan kesempatan belajar sebesar 86,67%, aspek memberikan bantuan untuk belajar sebesar 90%, aspek kualitas memotivasi sebesar 90%, dan aspek fleksibilitas instruksionalnya sebesar 80%. Sedangkan, hasil validasi dari ahli media menunjukkan rata-rata skor penilaian untuk media permainan monola akuntansi sebesar 77,14% dengan rincian kelayakan pada aspek keterbacaan sebesar 80%, aspek mudah digunakan sebesar 80%, aspek kualitas tampilan sebesar 76,67%, dan aspek kualitas pengelolaan program sebesar 70%.

Pada tahap implementasi, media permainan monola akuntansi yang telah dilakukan revisi dan validasi kemudian diuji cobakan secara terbatas dalam kelompok kecil kepada 20 orang siswa kelas X jurusan Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya. Tujuan dari uji coba terbatas ini adalah untuk mengetahui respon dan pendapat siswa terhadap media permainan monola akuntansi yang dikembangkan.

Tahap evaluasi ini adalah tahap terakhir dari proses pengembangan. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil validasi para ahli dan hasil respon siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari permainan monola akuntansi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa.

Pembahasan

Proses pengembangan permainan monola akuntansi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa kelas X di SMK Negeri 4 Surabaya secara keseluruhan telah dilakukan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap implementasi (*Implementation*), serta tahap evaluasi (*Evaluation*).

Pada tahap awal, dilakukan analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran. Dari analisis kinerja diperoleh informasi bahwa SMK Negeri 4 Surabaya telah menerapkan Kurikulum 2013. Pembelajaran kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, artinya siswa dituntut untuk aktif belajar dan mandiri, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Selain itu, informasi yang dapat diperoleh dari analisis kinerja yang telah dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 4 Surabaya adalah siswa mengalami kesulitan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa serta media pembelajaran akuntansi yang digunakan masih kurang

variatif terutama dalam kegiatan pengayaan. Peserta didik seharusnya dapat memanfaatkan waktu yang masih tersedia untuk memperluas, memperdalam ataupun mengembangkan materi pembelajaran dikarenakan peserta didik tersebut telah mencapai atau melampaui ketuntasan belajar dengan memerlukan waktu yang lebih sedikit daripada teman lainnya. Namun penggunaan media masih terbatas pada penggunaan papan tulis, LCD-*power point*, buku teks, maupun latihan soal yang diberikan oleh guru sehingga diperlukan suatu media alternatif untuk menambah variasi pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggunakan media yang masih terbatas tersebut, siswa masih memerlukan bimbingan dan penjelasan guru dalam kegiatan pengayaan.

Tahap selanjutnya yaitu analisis kebutuhan. Hasil dari analisis kebutuhan ditemukan tujuan pembelajaran jurnal penyesuaian perusahaan jasa ini berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) tiga tentang pengetahuan yang akan dicapai yaitu peserta didik mampu menjelaskan jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi serta posting ke akun buku besar perusahaan jasa. Selain itu, hasil dari analisis juga diperoleh karakteristik siswa yang sesuai untuk dijadikan subjek uji coba adalah siswa SMK Negeri 4 Surabaya kelas X Akuntansi yang berada pada rentang usia 15-16 tahun dan telah memperoleh materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Sudjana dan Rivai (2009) menyatakan bahwa hasil belajar cenderung akan mendapatkan hasil yang baik apabila dalam proses pembelajaran dibantu dengan suatu media. Berdasarkan analisis tersebut, maka dikembangkanlah media pembelajaran yang inovatif berupa media permainan monola (monopoli berjendela) akuntansi agar pembelajaran dapat berlangsung menarik dan menyenangkan sehingga siswa diharapkan dapat aktif, termotivasi, dan mandiri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya untuk kegiatan pengayaan.

Tahap analisis terakhir adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Penyusunan materi dan soal dalam media permainan monola akuntansi mengacu pada rumusan tujuan pembelajaran ini tercantum dalam indikator-indikator pembelajaran pada Kompetensi Dasar Pengetahuan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa.

Pada tahap desain dibuat rancangan permainan monola akuntansi sebagai media pengayaan yang akan dikembangkan. Perancangan isi (informasi/materi dan soal) disesuaikan dengan perumusan tujuan pembelajaran pada mata materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas X Akuntansi. Setelah itu, menentukan desain monopoli yang akan dikembangkan. Media yang dirancang dominan menggunakan warna biru dengan paduan beberapa warna lain seperti warna merah, kuning, dan hijau. Warna biru dipilih karena mempunyai arti ketenangan dalam berpikir

serta kedalaman ilmu pengetahuan (Perpustakaan RI, 2007). Media yang dirancang juga terdapat gambar-gambar pendukung yang masih berkaitan dengan dunia akuntansi untuk menambah daya tarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam menggunakan media yang dikembangkan (Purwanto dalam Barroh, 2012). Di samping itu, adanya jendela pada media ini merupakan hal baru bagi siswa sehingga dapat menumbuhkan daya tarik dan perhatian siswa, hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Wibowo (2011) bahwa terdapat tiga hal yang dapat menarik perhatian, yaitu hal baru, intensitas informasi (warna yang kontras), dan gerakan.

Rancangan yang telah didesain pada tahap sebelumnya akan direalisasikan untuk bisa menghasilkan media permainan monola akuntansi yang tercetak secara utuh beserta 1 set bagian-bagian lain yang digunakan yang disebut dengan *prototipe* awal. Ahli materi dan ahli media melakukan telaah pada *prototipe* awal tersebut yang kemudian direvisi berdasarkan keseluruhan saran dan masukan dari para ahli sehingga menghasilkan *prototipe* final. *Prototipe* final ini selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memberikan penilaian terhadap media permainan monola akuntansi yang dikembangkan.

Pada tahap implementasi, *prototipe* final yang telah divalidasi berupa produk pengembangan permainan monola akuntansi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa diuji cobakan pada 20 siswa kelas X jurusan Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

Tahap terakhir yaitu dilakukan evaluasi kelayakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan berhasil atau tidak. Analisis data dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta angket pendapat siswa dari uji coba terbatas dilakukan dengan teknik persentase untuk menentukan kelayakan media. Analisis data ini digunakan dalam penyusunan laporan pengembangan permainan monola akuntansi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa kelas X di SMK Negeri 4 Surabaya dan dapat digunakan sebagai evaluasi pada media yang dikembangkan agar dapat memperbaiki media yang akan dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

Kelayakan dari permainan monola akuntansi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa kelas X di SMK Negeri 4 Surabaya diukur menggunakan lembar validasi para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan hasil validasi para ahli, untuk komponen kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase 88,57% dengan kriteria sangat layak (Riduwan, 2012). Hal tersebut menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan

beberapa indikator yang terdapat dalam teori Walker dan Hess (1984) dalam Arsyad (2011), media permainan monola akuntansi tersebut memenuhi kriteria sebagai berikut, 1) ketetapan, yaitu materi yang disajikan pada media memiliki kesesuaian dengan materi dalam pembelajaran, kesesuaian materi pembelajaran dengan kompetensi dasar yang berlaku, dan kesesuaian latihan soal dengan indikator, 2) kepentingan, yaitu penyajian materi dalam permainan monola akuntansi penting untuk memudahkan pemahaman peserta didik, 3) kelengkapan, penyajian materi lengkap dengan tujuan pembelajaran, 4) minat/perhatian, yaitu penyajian materi dan gambar dalam media permainan monola akuntansi dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk belajar, 5) kesesuaian, yaitu penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami oleh peserta didik dan menggunakan ejaan yang benar.

Komponen kualitas instruksional memperoleh persentase 88,57% dengan kriteria sangat layak (Riduwan, 2012). Hal ini dikarenakan media telah memenuhi beberapa kriteria kelayakan dalam teori Walker dan Hess (1984) dalam Arsyad (2011) jika media permainan ular tangga tersebut memiliki 1) memberikan kesempatan belajar, artinya materi yang tersaji dalam media membantu peserta didik untuk mengembangkan kecakapan berfikir mandiri, 2) memberikan bantuan belajar, artinya penyajian media (desain dan ilustrasi) memudahkan peserta didik mempelajari materi, 3) kualitas memotivasi, yaitu penyajian materi dan soal dalam media dapat memotivasi dan mendorong kreativitas peserta didik, 4) fleksibilitas instruksionalnya, artinya media ini dapat digunakan kembali kapan saja sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Komponen kualitas teknis memperoleh persentase 77,14% dengan kriteria layak (Riduwan, 2012). Hal ini berarti bahwa media permainan monola akuntansi ini telah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh Walker dan Hess (1984) dalam Arsyad (2011) yaitu berdasarkan 1) keterbacaan, yaitu pemilihan jenis, ukuran, dan warna huruf, penggunaan bahasa, pengaturan ruang, serta tata letak teks dalam media yang dikembangkan sudah sesuai sehingga dapat terbaca dengan jelas oleh pengguna, 2) media tersebut memiliki kemudahan dalam penggunaan karena dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, 3) kualitas tampilan, yaitu tampilan pada media menarik dan bagus, pengaturan letak gambar sudah sesuai, pemilihan warna sudah tepat, 4) memiliki kualitas pengelolaan program yang baik yaitu, media cukup memberikan umpan balik dalam pembelajaran, memiliki kepraktisan serta pedoman (petunjuk penggunaan media) telah sesuai.

Berdasarkan hasil dan analisis di atas, maka dapat diperoleh rata – rata persentase seluruh validasi para ahli sebesar 84,76% dengan kriteria sangat layak (Riduwan, 2012). Artinya permainan monola akuntansi sebagai

media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa kelas X di SMK Negeri 4 Surabaya sangat layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi perusahaan jasa materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa, terutama untuk kegiatan pengayaan.

Respon siswa diperoleh melalui uji coba menggunakan media permainan monola akuntansi yang telah di validasi oleh para ahli. Untuk komponen kualitas isi dan tujuan mendapat persentase 92,5% dengan kriteria sangat baik (Riduwan, 2012). Hal ini dikarenakan media telah memenuhi beberapa kriteria yang terdapat dalam teori Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2011) yaitu 1) ketetapan, yaitu materi dan soal yang terdapat dalam media sesuai dengan materi pembelajaran, 2) kepentingan, yaitu penyajian materi dalam permainan monola akuntansi memudahkan pemahaman, 3) kelengkapan, pada media terdapat tujuan pembelajaran, 4) minat/perhatian, yaitu penyajian materi dan gambar dalam media dapat menarik minat dan perhatian untuk belajar, 5) kesesuaian, yaitu bahasa yang digunakan mudah dipahami.

Komponen kualitas instruksional mendapat persentase 95% dengan kriteria sangat baik (Riduwan, 2012). Hal ini berarti bahwa media telah memenuhi beberapa kriteria kelayakan dalam teori Walker dan Hess (1984) dalam Arsyad (2011) jika media permainan ular tangga tersebut memiliki 1) memberikan kesempatan belajar, artinya media dapat membantu peserta didik untuk berkembang dan aktif, 2) memberikan bantuan belajar, artinya penyampaian informasi terkait materi pembelajaran sudah jelas, 3) kualitas memotivasi, yaitu penggunaan media khususnya pada kegiatan pengayaan dapat memotivasi siswa karena proses belajar menjadi menarik dan menyenangkan., 4) fleksibilitas instruksionalnya, artinya media ini dapat digunakan kembali sewaktu-waktu.

Komponen kualitas teknis mendapat persentase 87,5% dengan kriteria sangat baik (Riduwan, 2012). Artinya media permainan monola akuntansi ini telah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh Walker dan Hess (1984) dalam Arsyad (2011) yaitu berdasarkan 1) keterbacaan, yaitu bahasa dalam media sudah sesuai sehingga dapat terbaca dengan jelas dan mudah dipahami, 2) media tersebut memiliki kemudahan dalam penggunaan karena dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, 3) kualitas tampilan, artinya pemilihan warna pada media sudah bagus dan menarik, 4) memiliki kualitas pengelolaan program yang baik, artinya petunjuk penggunaan media mudah digunakan.

Hasil analisis skor validasi secara keseluruhan diperoleh rata – rata sebesar 91,67% dengan kriteria sangat baik (Riduwan, 2012). Sehingga dapat disimpulkan bahwa menurut respon siswa permainan monola akuntansi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang dikembangkan sangat baik

digunakan dalam pembelajaran akuntansi perusahaan jasa, khususnya untuk kegiatan pengayaan. Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2011) bahwa keinginan, minat, motivasi dan rangsangan siswa dalam kegiatan pembelajaran akan bangkit dan meningkat apabila dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran.

Hasil pembahasan ini sesuai dengan hasil penelitian sejenis yang dilakukan oleh Lia Sandra (2014) terkait pengembangan media pembelajaran permainan monopoli dinyatakan layak digunakan dengan hasil presentase dari validasi guru dan angket respon siswa yaitu 88,3% dan 86,6%. Hal ini juga didukung pendapat Riduwan (2012) yang menyatakan permainan monola akuntansi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa dapat dikatakan sangat baik apabila rata-rata persentase dari angket validasi ahli materi, ahli media serta respon siswa rata-rata > 61%.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa permainan monola (monopoli berjendela) akuntansi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa kelas X di SMK Negeri 4 Surabaya. Proses pengembangan mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluation) yang terdiri dari lima tahap pengembangan yang terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Kelayakan permainan monola (monopoli berjendela) akuntansi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang dikembangkan ini ditinjau dari hasil validasi ahli materi dan ahli media berdasarkan aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pengayaan. Hasil respon siswa terhadap permainan monola akuntansi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa memperoleh hasil sangat baik digunakan sebagai media pengayaan.

Saran

Media permainan monola (monopoli berjendela) akuntansi pada penelitian ini terbatas pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa dalam bentuk soal uraian, selanjutnya permainan monola akuntansi sebagai media pengayaan dapat dikembangkan untuk materi akuntansi lain dengan variasi bentuk soal seperti pada materi jurnal umum ataupun jurnal khusus. Selain itu, media permainan monola (monopoli berjendela) akuntansi pada penelitian ini tergolong ke dalam media cetak dengan daya tahan

yang masih rentan. Untuk penelitian selanjutnya, dapat mengembangkan media permainan monopoli akuntansi berbasis teknologi atau komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurohmah, Resfita. 2012. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Buku Berjendela pada Materi Gejalagejala Atmosfer Kelas VII di SMPN 3 Balongpanggang Gresik". *Jurnal Pendidikan Geografi*.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ashyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Barroh, Habibatul, Susantini, Endang dan Ducha, Nur. 2012. "Pengembangan Buku Ajar Berjendela pada Materi Sistem Reproduksi Manusia untuk SMP RSBI". *BioEdu*. Vol. 1 (2): hal. 5-9.
- Perpustakaan Nasional RI. 2007. *Falsafah Logo*, (Online), (<http://kelembagaan.perpusnas.go.id/beranda/logo/>, diakses pada 2 Mei 2016).
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, Anung, dan Rahardjito. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sandra, Lia. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Pokok Materi Perkembangan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia Kelas XI-IPA 2 SMA Negeri 1 Driyorejo". *e-Journal Pendidikan Sejarah*. Volume 2 (3): hal. 418-428.
- Smaldino, Sharon E, Lowther, Deborah L., and James D. Russel. 2014. *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar, edisi Sembilan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005. *Guru dan Dosen*, Jakarta: Depdiknas.
- Wibowo, S. Agung. 2011. *Bagaimana Ingatan Bekerja*, (Online), (<http://agung1971.wordpress.com/2011/04/23/bagaimana-ingatan-bekerja-1>, diakses pada 6 Agustus 2016).